КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ

РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ СИЛЬНЫЙ РАНГ

ТЕРРИТОРИЯ	**СТОРОННИЕ ЗАРАБОТКИ** *(Аналогично «Притону»)*	**ТОРГОВЕЦ РОСКОШЬЮ** *+2 монеты за дело (клиенты из высшего класса)*	**ПРИТОН** *(Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке*	**ТАВЕРНА** *+d6 на общение/ манипулирование*
ДРЕВНИЕ ВРАТА *безопасный проход по мёртвым землям*	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ЛОГОВО**	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ТЕРРИТОРИЯ**
ТАЙНЫЕ МАРШРУТЫ *+d6 на расклад («перевозка»)*	**ОСВЕДОМИТЕЛИ** *+d6 на сбор информации перед делом*	**ФЛОТ** *транспортные средства у подручных*	**ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ** *−2 пункта подозрения после дела*	**СКЛАДЫ** *+d6 на приобретение ресурса*

МОНЕТЫ

СОКРОВИЩ.

Шаг в развитии команды увеличивает содержимое заначки каждого персонажа игрока на ранг+2 монет.

ПОДОЗРЕНИЯ РОЗЫСК

ДОСТОИНСТВА ТРАНСПОРТА

- **Маневренное.** Считайте это содействием в сложных манёврах.
- **Простое.** Во время передышки снимайте с него все повреждения.
- **Прочное.** Продолжает работать, даже когда *бесполезно*.

НЕДОСТАТКИ ТРАНСПОРТА

- **Дорогое.** На поддержание уходит **1 монета** за каждую передышку.
- **Заковыристое.** Только один человек понимает все нюансы его работы. Без него качество считается **на 1 пункт ниже**.
- **Приметное.** Оно отличается от других. Когда вы используете его в деле, **уровень подозрений** дополнительно **возрастает на 1**.

ПЕРЕВОЗЧИКИ

КОНТРА-БАНДИСТЫ

ТАЛАНТЫ

- **Член семьи.** Создайте транспорт по правилам **подручных** (с достоинствами и недостатками). Качество для **командных действий** равно вашему рангу + 1.
- **Все при деле.** Во время **передышки** один из ваших **подручных** может совершить действие, чтобы **приобрести ресурс** для команды, **отвести подозрения** или поработать над **долгосрочным проектом**.
- **Лихачи. +1 к эффективности**, если вступаете в конфликт на транспорте (речь идёт о его скорости и нанесении повреждений). У транспорта появляется **броня**.
- **Обычные прохожие.** Во время **передышки** ваш уровень **подозрений** снижается на 1. Пока он равен или меньше 4, бросайте +d6, когда обманываете людей, пытаясь сойти за обычных граждан.
- **Отщепенцы.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **драки**, **проникновения** или **сноровки** (до максимального уровня 3).
- **Полезные люди.** Когда вы получаете репутацию, вы получаете на 1 пункт репутации больше.
- **Провоз призраков.** Команда неуязвима к захвату тела призраками. Зато вы можете «нести» в себе призрака как пассажира.

ОПЫТ КОМАНДЫ

В конце встречи просмотрите источники опыта для команды и отметьте по 1 пункту опыта за каждый, который был актуален в ходе встречи. Если источник сыграл несколько раз или сработал масштабно, отметьте за него 2 пункта.

- *Успешно переправили незаконный груз, нашли новых клиентов или источники товара.*
- *Боролась с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживала реноме или создала новое.*
- *Выражала цели, интересы, внутренние конфликты или свою суть.*

ЗНАКОМЫЕ

- Элинн, докер
- Ролан, наркоторговец
- Сера, торговец оружием
- Ньелль, торговка призраками.
- Деккер, анархист
- Эсме, владелец таверны

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- Экипировка перевозчиков
- Камуфляж
- Элитные странники
- Баржа
- Хладнокровные

Виды грузов КОНТРАБАНДА — МИСТИКА — ОРУЖИЕ — ПАССАЖИРЫ

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка спец
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ЛОГОВО

- Жильё
- Защищённое
- Транспорт
- Мастерская
- Транспорт
- Сокровищница
- Тайное

ТРЕНИРОВКА

- Чутьё
- Удаль
- Воля
- Таланты

Вершины мастерства:

КАЧЕСТВО

- Документы
- Инструменты
- Оружие
- Приспособления
- Снаряжение
- Средства

ПОДРУЧНЫЕ

2 пункта опыта

- +подручный
- +тип